IMPOSSAMOLE"

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/1 2B Cassatta

Insart rassette into reesette unit. Prese SHIFT end BUN/STOP elmulleneously Prese PLAY ou the cassette unit. The program will load and run eutomatically

CBM 64/128 Dish Insert dieh into drias. Type LDAB* ** ,8,1 aud press NETURN. The progrem will load and run autometicelly.

SPECTRUM 48K
Type L DAD*** au dprescenter, Press PLAY ou the lassetta recordar. Tha program will load and run automatically.

SPECTRUM 128K/+2

Use the TAPE LOADER as normal.

AMSTRED Carsette

Incertraesette into cascette unir. Press CONTROL (CTRL) eudi he emeir EXTER keys simultaneously. Press FLAY ou tha rassette unit and than any key. The progrem will load and run automatically.

Insert the diex into the drive, label elde up. Type (CPM and press EXTER. The program will load and run automatically.

COMMODORE AMIGA

Switch ou your TV/Moultor and than your computer
 Insert the game drex into drive DFØ or the built in dick drise.

Eusure the joystirk is rounected to joystirk port #2.

4. The game will now load automatinelly

ATARI ST

1. Ingert disk into the diek driag.

Eusura tha joystich le conuactad to joystick port all.

Switch ou your TV/Moultor and than your computar 4. The geme will now load automatically.



Mouty lay benk on hiseum journgar and confermplated his allustion. He previous edventures had flusured these lest few years of lutter biles. He had easything that a mole could want. His own Island in the sun, more money than a mola rould aver spoud - paredied. Liefening to the riear blue sea lapping at his furry leet, he curveyed his surroundings and saw nothing but unepolled beauty. In the leet few days, rhoughts had eppeared to his mind - he somehow missed the days of his edgenturing

Monty ribsed his eyes and decided to take forty wruks. That the autiseamed to den on hie eyalids. "Just a passing cloud." ha rhought. But within ecconde. The whola islaud was throughd in darkness. Opening hie eyean caw that the island. wee roacred by our larger loud. I rom thair loud, rays of light beemid out which swirled and darta dover the cerrein ale in ough they were looking for something. He saw eirey of light edwaring rowards him and felt buttarflias' arupting lutt e freuzy lu his stomath

The light cettled on his chiacring body, smarting fils ayas with its searing brightness. Than the apira fama...

Monty Mole

Mouty had beau releported into an ellen aperecraft and found himself in the presence of two chadowy figures

Who are you? esked Monty.

The reply rama

'You need not know - you ere the thosen one

Wher for7" replied Monty

You have been extected to amoguish the Five Guardians.

What Five Guardiane? Mouty replied.

The ones who stole our excreder rolle of grematine, without which our plenet will not survive

"Sounds axclimal" rhought Monty

But how rau I defeat thesa Guardians?"

We will give you the use of our sarred super powers. Use tham wisaly little motel?

The adeanture begins ...



HOW TO PLAY THE GAME

The game to played oper five levels. You are able to select levels 1 - 4 of raudom. but no pley lavel 5, you must hear completed the previous four leads. Earth leval contains food end supplies to help you on your travele. You may find e friendly shop keeper. Spend your monay wisely.

Waapons can be collected and their afrength upgraded whan rartain items are collected. Each weapon has a time limit for usage. Hidday rooms have been positioned on earh level. Every aree must be explored.

Super Weapons: Only one per level. Use only as a lest resort.

Good furth in this, the first of impossamole's edventures. The playing rips have been kapt to a minimum. The surprises erenumerous and used to be experienced Look out for our Irlandly Super Haro Iu his further adventures



INSTRUCTIONS FOR IMPOSSAMOLE

SPECTRUM

Reyboard Controls

2 - Mova Left

D - Move Up/Jump

O-Quh

SPACEBAR- Supar Waapou of Use Kempston, Cursor or Infarfera 2 Joystinke. AMSTRAB

X - Move Right

н – Рецве

Move Down

Keyboard controls eral he same seithe Spectrum version or use the lowelink.

EDMMOBURE 64 All movement is controlled by the joystick in port 2.

NUN/STDF - Quit (only when the game is paused).

SPACE BAN - Super Waapou

Select between music end sound fx on the title screen using the joystirk.

ATANI ST AND COMMODIGRE AMIGA

All movement is routrolled by the Joystinic

CTRL - Peuce

SPACE BAR - Super Weapon

Sefect between music end sound ix on the title erreen using the joystich GNEMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITER.

Alpha House, 10 Carvar Street, Shaffiald \$10 48S.

© 1990. All rightere served. Unauthorised copylug, landing or resale by any magus strictly prohibited



IMPOSSAMOLE"

INSTRUCTIONS OF CHARGEMENT

CBM 64/128 Caccette

Introduire la rassetta daus la maguaropodua. Appuyar simulreuamaur eur SHIFT et RURISTOP pule le lourne PLAY. La progremma va sa nharger e demarrer eutomatiquement.

CBM 64/128 Blequette

ini rodujni la disquette. Teper LOAC' *".8.1 et Irapper RETURM Le programme aa se rhargar et demerrar eulomaliquement SPECTRUM 48K

Tapar LDAD" et frapper ENTER puls la tourhe PLAY au magnetophone. La progremme ve ee charger ef demarrer autometiquemaut.

SPECTRUM 128K/+2

Utilieer la chargaur comme d'habitude.

AMSYBAR Carrette

Introdurra la nassatta daus la magual'ophoue. Appuyar simultauament su CONTROL (CTRL) el le perire lourhe ENTER Pure enfonrer la louche PLAY du magnetophoua ar ansulta u'importa qualla fourha du riaviar. La programme as er nherger er demarrer autometiguement.

AMSTRAD Disquette

Introduira le diequette, etiquette vers le haui. Tapez: CFM et frappez ENTER. Le programme va se rhargar et demarrar automatiquameut.

COMMODORE AMICA

Allumer vorra moultaur et ausuif a aotra ordinateur

- lufroduiser le diequette de jeu dans le lecteur DFO ou le lecteur de diequetrae Veriffex gu'll belei soit brenchée eur le port #2 du mazine à balei.
- 4. La lau sa fharcara automafiguamauf

ATABI ST

lufroduisez la disquaffa deus le lecfaur da disquattas.

Verifiez gu'il belei son brenchee eur le port al du menche e belai.

Allumer votra moulfaur et ausuita votre ordinataur Le leu se cheroera entomallouemeur.



Monty de reuversa sur sa chelse longue et de mit a reflechir e sa elitation. Ses ¢aantures precedentas lui aaaieuf parmis de financar res qualquas auneee da bonheur ebsolu. Il eaell tour na qu'una laupa pousant désirer. Sa propre da au solell, plus d'argent qu'una taupe puissa Jamare depenser: le parediel En eroutant le mer bleua et rraueperenta riepotar routre ses petres aelues, il ambrassa du ragerd lee elentoure, et fout re qu'il vit n'était que beeute interte. Ces derniars jours, das peuseas lui aasia ul Traaerse | esprif = d'uu ar ertaina l'açou, il regrettell la temps de ses eventures.

Mon ly ferme lee yeux et decide de riliguer dec yeux querenfa fole. Soudein, il lui sembla que la solall ua rhauffert plus aussi lort sur ses peupieras. 'Juste uu nuage qui passe", pensa-i il. Mele en quelques secondes. l'île l'oute entière étall plongae dens l'obscurifa. Eu ouvrauf les yeux, il air que l'ila afair renouverta per uu enorma nuege. De ce nuege, des revons de lumiere se degegeelent, e'etancent el tourbillognant eu-dessue du sol, comme e la recherche de guelgue chose. Il vir uu reyou da lummara slavauran aars lui at il fut pris diuu fran irentatiqua

La jumiere enveloppe son norps i rembient, jui brûtent les veux de son eclai-Intanse Puis la vorx e'eleae ...

"Monty Mole."

Monty ageif et e l'alaporta daus un gelsseau spatia l'axtra-l'arrestre et se retrougell an preseure de deux ellhouelles indistinctes.

Qui étes-vous?" demenda Mouty

La reponee ee fil enlendre:

'Il est luutlie que tu la sachas. C'est loi qui al eta choisi.'

"Pour quoi feire?" demande Monty.

"Tu as ata alu pour valnera les Cluig Gardieue,"

'Quele Cing Gardlene?' damande Mouty.

"Ceux qui oni vote nos mauuerrite sacree de vie eremeile, sans lesqueis notre planete ue peut surviere.

"Cele Leic passiongauri" pensa Monry.

'Mais commant puls-ja adnere ras Gerdiens?'

'Tu pour ras Le servir de nos euper pouvoir e sacre e. Utilise les evec eagesse, petite

L'agautura commaura...



COMMENT JOUER

La jeu se joua sur ring niveaux. Le rhoix de l'ordre vous est leisse pour les niveaux de 1 e 4, maie pour le niaseu S, sous devez evoir l'ermine tee quetre utveaux praredauts.

Chaque ulveau renferme de le nourriture et decreservee dont le buf est da aous weulr au airle durent vos apvagas. Il sa peut qua vous formblar sur un commercant sympathique. Depensez voire ergent avec sagesse.

Des ermes peuveuf etra remassees et leur ouissanca emellores lorsoue rertains ertirles continamessée. Chaque arme a un temps limite d'utilisation. Dec salles secretes ont ete pleréce curr hague niveau. Il faut explorer toucles coins et recoins.

Supar Armas: tiue șeula par ulveau. A u'ufrilser quiau derular renours. Bonne rhance pour rette premiere aveniure de l'impossamore. Les rousells de jau oni ara limites au miulmum. Les surprises soul nombrauses ai r'ast a vous deu laire Laxperienca. Retrouver notre sympathique Super Hero dens ses prochaines aventuree.



INSTRUCTIONS DE JEU IMPOSSAMOLE

SPECTRUM

Commande e de l'ievier

Z – daplar amauf vers le gaur he X – deplarement aere le droha 0 - deplacement vers la heut/Saut K - deplarement versie bae

Ør...Fau

Q · Quitter BARRE O'ESPACEMENT - Super Arme vous pouvez sued utiliser les jovatines Kempsion. Cursor ou incarfera 2.

H - Pauce

AMSTRAD

Les rommaudas da clasiar sout las memes qua dans la versiou Spectrum. Vous pouvez eussi ul lliser le Joyslinh.

COMMODORE 64

Yous lee deplerements soul nommendee per le joystink brenche eur l'entree 2.

RUN/STOF - Quirrar (seulement quend le BARRE O ESPACEMENT - Super Arme Jau est en mode pause).

l all es la selactiou autra musiqua ar effars souores eur l'erreu des ritres en ul Ilisani le loysfirk

ATARI ST ET COMMODORE AMIGA

Tous las dapleramants sont contrôles par la Joystirk.

CTRL - Peuce ESC-Oultier

BARRE O'ESPACEMENT - Super Arme Falles le selection entre musique et effets sonoree sur l'ecren des litres en utilisant

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED

Alpha House, 10 Carvar Straat, Shaffiald S10 415.

 I 990. Toue droits reservés. Touter opte ou raventa ou rout pret per des moyaus quelconques coul st



IMPOSSAMOLE"

LADEANWEISUNGEN

COM 64/128 Kassette SHIFT und RUN/STOP gleichaeltig drui ken. Dann die PLAY-Tasia dar Rassettanrecorders drunkan.

CBM 64/12R Diskette

LOAD ** ,8.1 ainHopen and RETURN drucken.

SPECTRUM 48K Kasaatta

LRAO"" aint ippan und ENTER drui ken. Har hilladan das Titalbildschirma Irgendaina Tasia drunkan, nm mir dam Spiel an beginnen

SPECTRUM +2/+3

ENTER drunkan. Das Spiel ladi und lauft aufomatisch.

SCHNEIDER CPC Kassetta

Giafchzeilig die CTRC-Taste und die klaine ENTER Taste dinnken. Denn die PLAY-Tasia dan Kasserremerorders drugken,

SCHNEIDER CPC Blaketta

RUH' RISK am I Ippen und ENTER drui ken. Das Spielfadt und lauft anformatisch. COMMODDRE A MIGA

- Fernseher/Monitor einschalten und danarh dan Computer.
- 2. Dia Spialdiskatte in das Laufwerk DFØ oder in das eingebaute Laufwerk elnlegen
- Dar Joyalick minß an den Anschluß #2 angeschlossen sein.
- 4. Des Spial (adl sirh automatisch.

ATABLIST.

- Diskarre in das Lantwerk einlegen
- Der Joystlik muß an dan Anschinß #1 angeschlossen sein.
- 3. FernsehenMoniror ainschaltan und denn den Computer.
- 4. Das Spial ladi airh anfornatjach



Monly strackra alch and semem Sonnanbett und überlagte saine Situation. Die Erfolge sain au bisharigan il bentener hatten daa harriir ha Laban der let rian paar wunderschonen Jahra finanziart. Er besaß alles, was alch ein Maglwurf nur wunschen komile - seine eigena Insel in dar Sonna und mehr Geld ala er je brauchan wurda - ein wahrhaftes Paradisi Als ar dem Maer zu sainan klainan, haarigen I neen zulanschle, betrachteta er seine Umgebring mid sah wie schon und unverdorben alles war. Doch harten (hij nauffrh auch andere Gedanken helmgesurht - Irgendwia yarmißte er die Abenleuer seines früheran Lebens.

Monly schloß die Augen, dann er wollra nach diasem anstrengenden Denkan ausruhen. Plotzilich schian sich die Sonne auf seinen Uldern zu verdunkeln. 'Am aine Wolke", das hija Monty. Doch in wanigen Seknoden was die ganza (nsal von Dunkelhall umhnill. Schnell offnete ar dia Augen und sah, daß alna große Wolke die Insel bedeckta. Ur histrahlen echienen von der Wolke herab und schwabten über dan Boden, ala ob sie nach etwas suchtan. Ein Strahl kam ihm entgegen und ar bekam aln nnangenehmea Gefinhi im Magen

Das Lithi schimmerta auf seinem Korper, und der Glanz erblindete seine Augan. Dann artonia eine Stimma...

*Monty Male.

Monty befand sich in einem anßerhdischan Raumschiff in Gegenwart von zwei dunkain Gestalian.

'War self Ibi ?' fragte Monty

Dia Antwort artonne: "Das brauchst du nu ht zu wissen – du bist gewahlt worden." 'Wofur?' wollte Monty wissen.

"Du bist gewahil worden, nm die Frinf Huter zu vernichlan.

"Welche funf Hnter?" arwidarta Monty.

Diejenigen, dra die heiligen Schriftrollen des ewigen Lebens gestohlen haben. ohne die noser Plane! nicht überleben kann.

"Scheint spannend zu seint," niberleigte als hiMonty, "aber wie kann ich diese Hinter beslegen?

"Wie werden die nasera Sapergeweiten verleihen. Verwende staaber mit Vernanft, kleiner Maniwurff

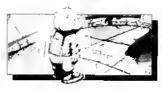
Und so beginnt das Abentener....



Das Abenteuer wird ent lunt Level gaspielt. Sie durfen nittet den Level 1 - 4 anawahlen, aber alle vier mussen vollender werden, bevor Sta in Level 5 geraran. in Jadem Level befindan sinh Vorrata und Essen, die Sie wahrend der Reise versorgan. Vialleir nt begegnen Sia auch alnam fraundlichen Kanfmann, aber seien Sie vorsichtig mit Ihrem Geld

Waffan konnen anligesammañ wardan. und dorrh sammeln gewisser Gegenstende wird ihre Wirkning versterkt. Jada Weffa funktionlart nur aina baschrankre Zert. In jedem Level gibt as annh versteckta Zimmer, und allas muß untarsocht wardan.

Superwaffen: derei gibt as nur aine pro Level. Nor im anßersten Norfall varwenden! Viel Glunk bei diesem ersten Impossamole-Abenianan. Die Spieltips werden anl ein Minkmorngabattan, dennes gibt eine Menge Überrast hungan, die ein reines Erlebnis alnd Arhren Ste ant maseren frenndlichen Soperheiden in seinen werteran Abenteuern



SPIELANLEITUNG ZU IMPOSSAMOLE

SPECTRUM

Tastaffesteuerung

Z - Nach links 0 - Nar hioben/aprimoer

R - Faular O - Abbrarhen K -- Har hirechis K - Nach unten

ESC - Abbrechen

H - Pausa

LEERTASTE - Superwaffe Alla Alfamativa konnen Kempston-, Cursor- oder Interface 2 Joysticks benutzen weiden

SCHNEIDER

Dia Tastal nitstenerung ist wie bei der Speci rum-Varsion, oder benufaen Sia dan Joystick.

CRMMODORE 64

Alla Bewegningen werden mit dem Joystick in Port 2 gelenkt

NUN/STOP - Abbreihan, (abernur im LEERTASTE - Superwaffe Pausemodus).

Den Joystick verwendan, um wahrend des Titelbildschlittes zwist hen Minsik und Sonndeffektan zu schalten.

ATARI ST UNR COMMODORE AMIGA

Alla Bewegungen werden mit dam Joystink gelankn.

LEERTASTE - Superwaffe

Den Joystick verwanden, um wahrend des Tifelbildschlungs zwischen Musik und Soundaffeklen an achalten,

CREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITER.

Alpha Honae, 1R Carvar Street, Sheffield S1D 4FS.

1990. Alle Rei hte vorbehallan. Unerlaubtes Kopieren, Aualeihen odar Wiederverkaufan jeder Arf atrengstens verbotan.



IMPOSSAMOLE"

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 Cassetta

Prami contamporaneamente i tasti SHIFT a RUN/STOP Premi PLAY ani registratora.

CBM 64/128 Dia hetto

Batti LOAO""",8,1 a premi RETURN SPECTRUM 48K Cassetta

Barti LDAD" a premi ENTEN Quando appara il litolo anilo schermo, premi nn Tasto qualunque.

SPECTRUM +2/+3

Premi ENTER II programma si carina a glia autometicamente.

AMSTRAR CPC Cassetta

Prami nont emporanaamanne CTRL e ENTER pirroto. Premi PLAY sul registranora AMSTRAR CPC Dia hetto

Batti RUN' DISK a prami ENTER. Il progremma al cauca a glia antomaticamenta. CRMMDDDRE AMICA

Arrandi II Talevisore/Monitor e pol il nomputer.

Inserts I II dischallo nel drive DFO o nel drive incorporato. Assignation the II joystuk sla allarriato alla porta joystick #2.

Il gloco si carica antomacii amente

ATARI ST

Insarischil diarhetto nel drive.

Assiruratione if joyarick ala allacriato alla porta Joystick #1 Accendid Talavisora Monitor e pot ti componer.

Il gioro al rarica autometicamanta,



Monty al era adagasto sulla sdrela al sola a contemplava la struzzione, Le sue avvaniura praredanti gli avevano finttato gnesti nitimi anni di maravigilosa seiemita. Aveva lutto quallo ribe una lalpa polleva dealdera i.e. Un'isola al ri opiri. ranto denaro che nne talpa roma ful non sarabbe mal riustiro a apendere - nn paradisol Astellando lo sciar quio delle onda azzurra sulla zampe palose, giro lo squeido attorno ad abbrar i lara Intta gnella intarre bellezza. Negli ultimt glorint alcono penaleri si arano affarriati alla manta – cominciava adavere noatalgia dei

Monty i filmse gill oci fil a decise di farsi un pisolino, giando il sole sembro afflavolirsi sulla sue palpebie. "Una nuvola passaggera" penso. Ma in pochi secondi, l'Intara Isola era piombata nell'oarmira. Spelani ari gli occhi, vide cha l isole era afata roperta da una anorme nuvola dalla gnale reggi di luce aaettavano sul retreno come in i e i a di graficosa. Un raggio avanzava verso di ini e le l'arfalle nominalización ad apitarsi nello stomaro.

La ini e ai poso sul snor orpo i remanta. Tai endogli gli ori hi i on la aua inminosita acrarante. Poi ai udi nna voi e...,

Monfy era stafo faleportato a bordo di una nave apaziale aliena, a al trovava adesso davanti a dne sagorne indistinta.

"Chi state?" rhiese Monry.

"Non importa che i'n sappia - Lu sal II prescallo", venne la riaposta

Prescello per che cosa?" replino Monty

'Sel steto preacello per sconfiggera I Cinque Custodi.'

"Quall Cinque Custodi?" Thiese ancora Monty

"Quell(che hanno rubato i sacri rotoli della vite eferne, aenza i guali (i nostro pianeta non puo sopi avvivere"

"Interessantal" penso Monty

'Me in the mode posso scenfiggere quasti Enstedi?'

"Il daramo i nostri aacri anper poteri. Usali ron saggezza, piccota talpal"

E l'avventnia comincia....



COME GIOCARE

Il gioro si avolge su ringua (ivelli. Da La 4i puoi selezionare nnilivello a raso, ma per esegnire il livello 5 devi aver completato i quattro precedenti.

Ogni livello cont lena ribo a rifornimenti per il ruo viaggio. Puotancha trovare un negoalante ben diaposto. Stal attanto a spendere bene il rno denaro.

La armi possono a ssara rancolle e potenziate aglo gnando rannogli nanti oggetni. Ogni erma prio assara usilla eni ro nn lampo masalmo. In ogni livelto sono state ubirare dalle stame miscosta. Ogni zona deve assera apploiare

Supai Aimt: Ca n'a solo una per livello. Usala solo in rast ast remi-

finona fortime, in gnesta prima a vventura della Talpa imposalbila. I anggerimanti sono stati i anuli al minimo. Le sorpiese da vivera sono numerosa. Ci saranno alfra avvantura dal nostro simpatico Super Eroa.



ISTRUZIONI

SPECTRUM

Controli Tastiara Z - Mnove a Sinistra

X – Мийме в Deafra

D – Mnove Su/Salre 0 - Fuoco 0 - Abbandona

K – Mulova Glu H - Panse

BARRA SPAZIATRICE - Super Arma oppura usa Joystii ki Kempston, Cursor o

AMSTRAR

(ionfi offi fast fara sono gli stessi della varsiona Spectrum, oppui e naali joystirk,

COMMRRIGRE 64

Inttl I moviment ist controlland con it lovstick nella porte 2.

HUN'STOP - Abbandona (solo gnando in

BARRA SPAZIATRICE - Super 6 mia panae) Par aelezionare fra mnana ed effetti sonori, usa il Joystink sulle videata fifolo

ATARI ST E COMMODRAE AMIGA Intti I movimenti si confrolleno con il joystick

CTRL - Pausa ESC - Atbhandona

BARRA SPAZIA TRICE - Supar Arma

Per selanionare i la minaira ed effetti sonori, naa il joyalink sulla videara ililoio.

GREMILIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED

Alpha Honse, 10 Carver Street, Shefflald \$10 4FS. © 1990. Tutti i dintti riservati. Il programma e coperto de ropyrighi. Copialura. affitto o rivandila in qualunqua modo affattnari, aono arrettamente vietali sa

